

**STRIP!**

I GRANDI CLASSICI  
DEL FUMETTO  
AMERICANO

**N.1 | 5,99 €**

DAN BARRY

# FLASH GORDON™

## LA CITTÀ DI GHIACCIO



La Gazzetta dello Sport  
Tutto il rosa della vita



# LA RIVOLUZIONE DI FLASH GORDON



Era la fine del mondo. Un pianeta sconosciuto precipitava sulla Terra e soltanto un miracolo avrebbe evitato l'apocalisse. Ma quel miracolo stava per arrivare, salvando gli umani dall'estinzione e soprattutto cambiando per sempre la storia del fumetto. Domenica 7 gennaio 1934, distribuita dal King Features Syndicate, appare sui quotidiani americani la prima pagina a colori di Flash Gordon, il leggendario eroe dello spazio di Alex Raymond (e anche di Don Moore, che presto collaborò ai testi, ma il cui nome rimarrà a lungo nascosto tra i misteri del fumetto).

Buck Rogers, l'eroe spaziale di Nowlan e Calkins nato nel 1929, aveva indicato la strada. Quattro anni dopo, il Brick Bradford di Ritt e Grey aveva consolidato il grande successo del nuovo genere che, tra fantascienza e avventura, imponeva sul mercato i primi supereroi della storia. Ma è Flash Gordon la rivoluzione: la prima tavola potentissima

catapulta subito nel dramma, senza respiro, quasi suggerendo che quella minaccia dal cielo sia davvero lassù, sulle nostre teste, oltre l'atmosfera. Il lettore degli anni 30 è ingenuo, affamato di avventure esotiche, e ancora all'oscuro del fatto che la matita di Raymond, elegante, raffinata, dal tratteggio morbido e quasi pittorico, lo avrebbe trascinato irreversibilmente verso gli universi infiniti dell'immaginazione.

Raymond è il più grande autore dell'epoca. Firma anche *Jungle Jim* e *Agente Segreto X-9*, è il simbolo con Hal Foster di una scuola realistica e naturalistica alla quale si sarebbe opposto l'impressionismo di Milton Caniff con i suoi contrasti di bianchi e neri. Flash Gordon è il personaggio più famoso della *Golden Age*, l'età dell'oro riferita ai *comic book* dal 1938 al '56, ma che si addice anche alle *strip*, quelle che scatenavano "guerre" tra editori per procurarsi i grandi autori e offrire loro la pagina più letta dei quotidiani. Le *strip*

erano l'aristocrazia del fumetto, colte, letterarie, artistiche, e gli autori ricchi e riveriti, mentre gli albi mensili venivano considerati popolari e dozzinali.

*Strip! I grandi classici del fumetto*, allegata a *La Gazzetta dello Sport*, è dedicata alle strisce d'autore, in un formato che ne esalta la dimensione originale. Non potevamo che cominciare da *Flash Gordon*. Ma abbiamo scelto di partire dal ciclo di Dan Barry, artista dal segno plastico, dinamico e già moderno all'epoca. Successore di Raymond (fino al '44 sulle domenicali) e di Austin Briggs (sue le quotidiane dal '40 al '44, poi le domenicali dal '44, quando Raymond viene arruolato), Barry comincia l'11 novembre 1951 e lavora ininterrottamente a Flash fino al 1990. Un ciclo indimenticabile. Orientativamente presenteremo i suoi primi diciassette/diciotto anni in questa collana curata dall'Editoriale Cosmo/Nona Arte, realtà oggi al centro del recupero dei capolavori classici.

STRIP! I GRANDI CLASSICI DEL FUMETTO AMERICANO  
FLASH GORDON N. 1 - LA CITTÀ DI GHIACCIO

#### COLLEZIONI MEMORABILI

Registrazione Tribunale di Milano N. 411  
del 30/6/2003

SETTIMANALE

Direttore responsabile: Stefano Barigelli

Testata di proprietà di RCS Mediagroup S.p.A.  
Via Rizzoli 8 - 20132 Milano

*La Gazzetta dello Sport*

Responsabile area collaterali:

Valerio Ghiringhelli

Editor: Anna Scazone

Supervisione: Fabio Licari

Cura editoriale:

Andrea Rivi per Studio Nona Arte.

Testi redazionali: Pier Luigi Gaspa

Si ringrazia Alberto Becattini  
per la redazione delle cronologie.

© 2023 RCS Mediagroup S.p.A.  
Tutti i diritti riservati

© 2023 King Features Syndicate, Inc.  
TM Hearst Holdings, Inc.

Finito di stampare nel mese di gennaio 2023  
a cura di RCS Mediagroup S.p.A.  
presso ROTOLITO SPA  
Via Sondrio, 3, 20096 Pioletto MI

Distribuito in Italia da:  
M-Dis Distribuzione Media S.p.A.  
Via Cazzaniga 19 - 20132 Milano

Opera in 20 uscite. Ogni uscita al prezzo di € 5,99, oltre il prezzo del quotidiano. Non vendibile separatamente da *La Gazzetta dello Sport*. Per informazioni rivolgersi al Servizio Clienti RCS al numero 02.6379.6511 o email [linea.aperta@rcs.it](mailto:linea.aperta@rcs.it).

L'editore si riserva la facoltà di variare il numero delle uscite periodiche complessive nonché di modificare l'ordine e la sequenza delle singole uscite comunicando con adeguato anticipo gli eventuali cambiamenti che verranno apportati al piano dell'opera. Si ha pieno un numero puoi richiederlo al tuo edicolante di fiducia oppure acquistarlo su [www.gazzettastore.it](http://www.gazzettastore.it).



DAN BARRY

# FLASH GORDON™

## LA CITTÀ DI GHIACCIO



TRADUZIONE  
GIOVANNI VILLA

GRAFICA E IMPAGINAZIONE  
SIMONE CAMPISANO



# INDICE

**SEGNALI DALLO SPAZIO** DI PIER LUIGI GASPA

**LA PRIGIONE DELLO SPAZIO**

**LA CITTÀ DI GHIACCIO**

**AVVENTURA SUL PIANETA TALLIUM**

**NEL DIABOLICO REGNO DI TARTARO**

PAG

3

PAG

7

PAG

35

PAG

67

PAG

85

## LE STORIE

### **LA PRIGIONE DELLO SPAZIO (SPACE PRISON)**

19 novembre 1951 – 23 febbraio 1952

Testi di **Dan Barry**, matite di **Dan Barry**, **Sy Barry**,  
chine di **Dan Barry**, **John Belfi**, **Sy Barry**

### **LA CITTÀ DI GHIACCIO (THE ICE CITY)**

25 febbraio 1952 – 14 giugno 1952

Testi di **Dan Barry** e **Harvey Kurtzman**, matite di **Dan Barry**,  
chine di **Dan Barry** e **Sy Barry**

### **AVVENTURA SUL PIANETA TALLIUM (THE BUTTERFLY MEN)**

16 giugno 1952 – 16 agosto 1952

Testi di **Dan Barry** e **Harvey Kurtzman**, matite di **Dan Barry**  
e **Ric Estrada**, chine di **Dan Barry** e **Sy Barry**

### **NEL DIABOLICO REGNO DI TARTARO\* (TARTARUS)**

18 agosto 1952 – 18 ottobre 1952

Testi di **Dan Barry** e **Harvey Kurtzman**, matite di **Dan Barry**  
e **Jack Davis**, chine di **Dan Barry**, **Sy Barry** e **Jack Davis**

Molti episodi hanno avuto più di un titolo italiano.  
Per questa edizione è stato scelto, quando possibile, il più attinente a quello originale.

\* Termina nel prossimo numero.

Il nuovo Flash Gordon parte cambiando radicalmente il proprio ruolo. Nel 1951 la corsa verso lo spazio è già iniziata, anche se l'uomo deve attendere dieci anni ancora prima di entrare in orbita; perciò, proseguire sulla scia del passato è poco produttivo. Zarkov rimane comunque (e anche Dale Arden), ma or-

mai il terzetto non è più solitario, bensì inserito in un contesto più ampio. I frutti del Progetto Manhattan che ha portato alla bomba atomica e la nascita della Big Science sono evidenti. Per compiere imprese come quelle spaziali occorrono organizzazioni complesse e dotate di uomini e mezzi finanziari, come il WSC (World Space Control, ovvero Controllo Spaziale Mondiale), che gestisce le missioni cosmiche.

Tuttavia, il passato non può essere cancellato, e neanche il pianeta Mongo (la cui sorte si scoprirà nei prossimi numeri). Tanto è vero che già ne *La città di ghiaccio* i lettori del Gordon raymondiano trovano ampia eco delle imprese compiute a suo tempo dal biondo eroe. Tornei della morte, regine innamorate di lui e bramosi di sposarlo, mostri e creature favolose, come gli uomini-farfalla, sembrano richiamare il florilegio di ecosistemi che caratterizza Mongo. Sempre ne *La città di ghiaccio*, Gordon incontra per la prima volta Ray Carson, uno dei "ragazzi spaziali" protagonisti di tante avventure posteriori. Insomma, nonostante l'inizio completamente avulso dalla realtà precedente, la striscia ne continua a richiamare molti temi. Accadrà ancora per un po', prima che, per i testi, a Dan Barry si affianchi, nel 1958, lo scrittore di fantascienza Harry Harrison, che porterà nuova linfa e temi più legati alla *science fiction* letteraria e cinematografica, oltre a un coinvolgimento maggiore nella realtà sociale e politica coeva. A ben vedere, un percorso di crescita analogo a quello al quale andrà incontro Jeff Hawke, eroe dello spazio britannico nato nel 1954, quando al suo ideatore Sydney Jordan si affiancherà lo sceneggiatore William Patterson.





# FLASH GORDON, ICONA DELLA FANTASCIENZA A FUMETTI



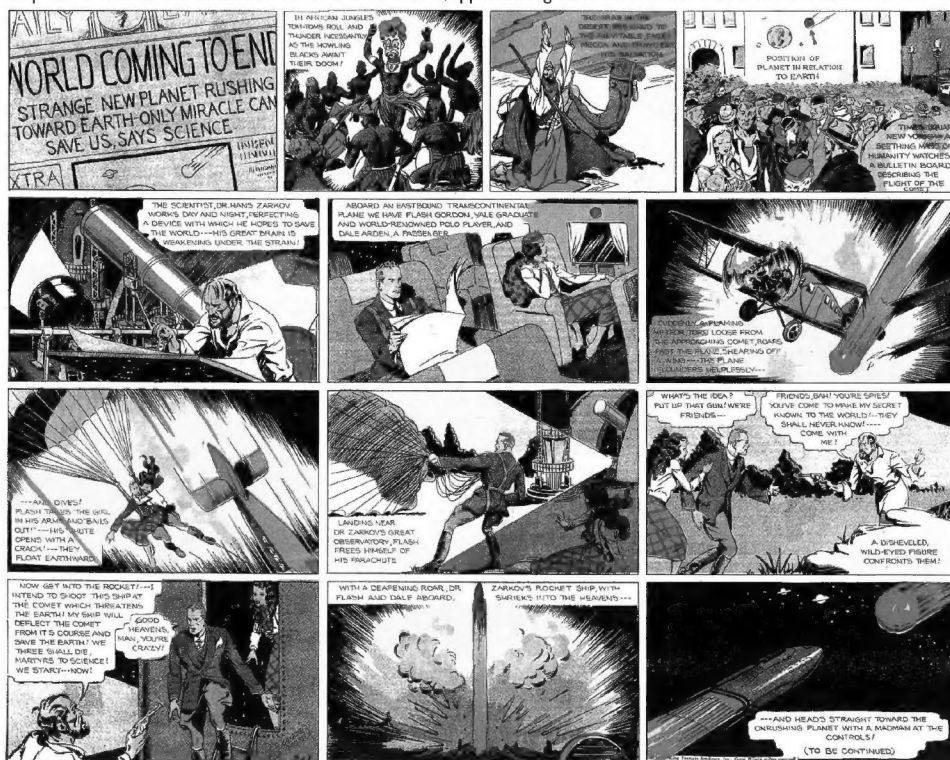
Esistono storie e personaggi in grado di plasmare un intero immaginario e nuovi universi. Come la grande epica *fantasy* de *Il signore degli anelli* (*Lords of the Rings*, 1954) di J.R.R. Tolkien, oppure la saga di *Harry Potter* (1997-2007) di J.K. Rowling, diventati serial cinematografici che ne hanno amplificato il successo. In precedenza, erano diventati miti moderni anche il Tarzan di E.R. Burroughs (1912) e James Bond, l'Agente Segreto 007 (1953) di Ian Fleming. Entrambi hanno seguito lo stesso percorso dalla carta stampata al cinema, che ne ha consacrato il successo popolare. E poi Indiana Jones, per tacere delle saghe di *Star Trek* (1963) e *Star Wars* (1977), che hanno segnato il percorso della fantascienza, in tutte le sue espressioni, dalla narrativa al cinema e ai fumetti.

A proposito di fantascienza, e di quella a fumetti in particolare, a tali icone appartiene a pieno titolo Flash Gordon, l'eroe dello spazio per antonomasia, ispiratore di una prolifica congerie di altri personaggi e di altre storie. Per comprenderne appieno l'influsso, basti pensare che nella prima metà degli anni Settanta il regista George Lucas pensava proprio a Flash Gordon, prima di ripiegare su una trama completamente nuova e su nuovi interpreti come Luke Skywalker in una saga il cui spirito ricalca le orme del biondo personaggio in missione sul pianeta Mongo per salvare la Terra dalla distruzione.

*Flash Gordon* ha dunque creato un immaginario visivo a fumetti che prima aveva avuto ben pochi antecedenti, meno affascinanti dal punto di vista grafico. Per sostanziare tale affermazione, occorre tornare indietro alla sua nascita, la domenica del 7 gennaio 1934, originariamente a colori, sul quotidiano *New York American Journal*. La fanta-

scienza a fumetti era nata ufficialmente cinque anni prima, il 7 gennaio 1929, con la striscia giornaliera di *Buck Rogers in the Year 2429*, diventata quasi subito *Buck Rogers in the XXV Century*, per i disegni di Dick Calkins e i testi di Philip Nowlan. Una saga che vede il protagonista risvegliarsi in una grotta dopo un sonno artificiale di cinque-

La prima straordinaria tavola domenicale di *Flash Gordon*, apparsa il 7 gennaio 1934. Nasce un intero universo narrativo.





Intenso e melodrammatico primo piano di Flash Gordon e Dale Arden del periodo Raymond...

cento anni, ritrovandosi in un'America occupata dai cinesi. Incontrata la Resistenza, incarnata in Wilma Deering, che diventa sua inseparabile compagna d'avventure, inizia così la sua battaglia per la libertà, prima di lanciarsi in altre avventure, precorrendo temi che saranno cari al personaggio di Raymond. L'anno successivo è la volta di *Brick Bradford*, di William Ritt e Clarence Gray. Il più eclettico di tutti. Dopo avventure in terre sconosciute, al centro del nostro pianeta e persino all'interno di una moneta, sarà liberato dai limiti einsteiniani dello spazio-tempo per vivere avventure nel cosmo trasportato da uno straordinario congegno, la cronosfera, che consente di viaggiare simultaneamente nello spazio e nel tempo, scongiurando il paradosso dei gemelli. Un altro eroe iconico del fantastico, Superman, è già stato concepito nel

1933 per i quotidiani da Jerry Siegel e Joe Shuster, anche se vede la luce soltanto nel 1938, nel primo numero del *comic book Action Comics*.

In seguito allo straordinario successo di *Buck Rogers*, il King Features Syndicate promuove un concorso interno per ideare una nuova serie di fantascienza che ne contrasti il successo. A vincerlo è il talentuoso Alexander Gillespie Raymond (1909-1956), un disegnatore che lavorava da anni, ma senza esserne accreditato, a diversi personaggi distribuiti dal King, e soprattutto all'avventuroso *Tim Tyler's Luck* (1928, in Italia *Cino e Franco*), di Lyman Young. Dopo una prima versione bocciata dal distributore, Raymond propone quello che diventa immediatamente un successo clamoroso, che supera di gran lunga quello dei suoi concorrenti. Inevitabile già dopo avere visto la sua prima, storica tavola (visibile a pagina 3); in un condensato di dramma e azione, tredici vignette vedono la Terra minacciata da un corpo celeste errante e Zarkov, uno scienziato geniale ma reso folle dallo sforzo, deciso a lanciarsi con un "razzo celeste" verso l'astro in arrivo per deviarne la rotta. Intanto, Flash Gordon, laureato a Yale e giocatore di polo, si getta dall'aereo su cui vola, colpito da un meteorite; a sé stringe la bella Dale Arden, appena conosciuta ma già chiaramente sua compagna d'avventure. I due finiscono proprio

sul laboratorio di Zarkov, che li costringe a salire sul razzo e a partire per salvare il mondo. Ci riusciranno?

I lettori lo scoprono la settimana successiva e questa è Storia del fumetto. Il razzo si schianta sul pianeta Mongo, governato dal perfido tiranno dalla gialla epidermide Ming, e per Flash Gordon inizia una serie di orpelli per scampare alla morte decretata da Ming e sottrarre Dale alle profferte amorose del tiranno. Fin da subito, il personaggio assume una valenza più mitologica che fantascientifica. Non lo si scopre adesso, Flash è il corrispettivo cosmico di Eracle (Ercole) e le sue imprese contro uomini falchi, uomini leoni, regni delle foreste oppure sottomarini, e per tenere a bada regine concupiscenti come Uraza e Fria, per tacere della stessa figlia di Ming, Aura, somigliano a quelle dell'invincibile eroe del mito ellenico. Al quale aggiunge la notevole carica di sensualità dei personaggi femminili, raffigurati da un tratto che si fa sempre più raffinato ed elegante, trasformando Raymond in un indiscusso maestro per intere generazioni di autori.



...e una posa analoga della nuova versione giornaliera (in compagnia di Ray Carson) di Dan Barry. L'intensità è analoga, ma il tratto è più consoni ai tempi.

Ma Flash Gordon è figlio di tempi bui che si accingono a diventare ancora più foschi e somma anche il ruolo di paladino delle libertà, schierandosi contro la tirannia di Ming, per liberare l'intero pianeta alieno dal suo giogo. Certo, come ha scritto il critico Arthur Asa Berger ne *L'americano a fumetti* (1973), Flash Gordon è un eroe tipicamente statunitense nel quale "il concetto secondo cui è l'individuo che conta, in definitiva, e la missione di Gordon [...], che è quella di diffondere la democrazia, fanno intrinsecamente parte dell'ethos americano". Il successo porta alla nascita di una striscia quotidiana che dal 27 maggio 1940 si affianca alla tavola domenicale. A realizzarla è Austin Briggs, già assistente di Raymond; la striscia giornaliera si interrompe appena quattro anni dopo, il 3 giugno 1944.

Ripartirà soltanto il 19 novembre 1951, quando una missione spaziale comandata da Flash Gordon parte alla volta di Giove. I tempi dal 1934 sono radicalmente cambiati e il paladino delle libertà si tramuta in un figlio dell'era spaziale ormai imminente, affidato alle cure di Dan Barry e dei suoi numerosi collaboratori. Senza però dimenticare le sue ascendenze, come già si vede in questo albo che ne presenta le prime storie e inaugura un lungo ciclo.

Allacciate le cinture! I misteri dello spazio e dell'animo umano vi attendono!

Prime strisce – rimontate e in una versione a colori – de *La prigione dello spazio*, come appaiono nell'Albo Azzurro n. 2, Menta, regina crudele, edizioni Adriana, dicembre 1952.

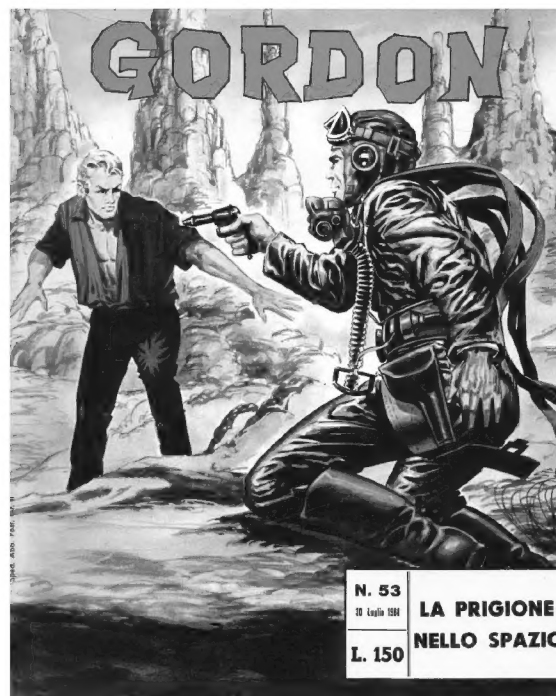






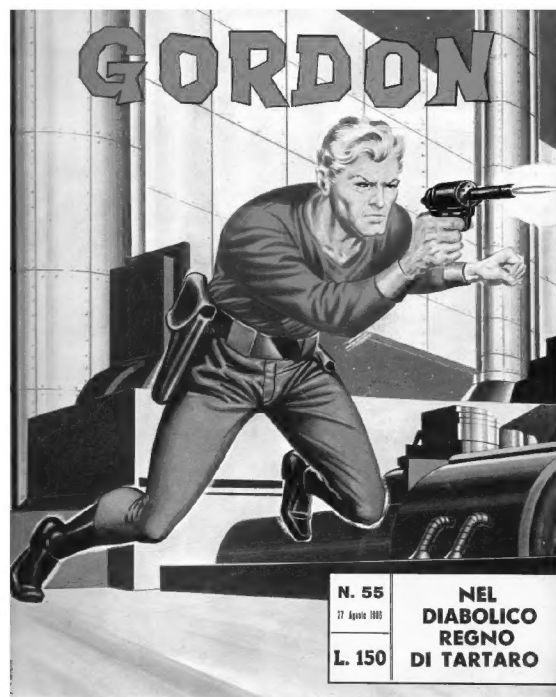
La prigione dello spazio è anche il titolo di un altro Albo Azzurro, il terzo, sempre edito dalle Edizioni Adriana, ma che reca la data gennaio 1953.

I Fratelli Spada pubblicano *La prigione dello spazio*, sempre a colori e in una versione abbondantemente rimontata, nella longeva collana Gordon (numero 53 del 30 luglio 1966).



Copertina del n. 54 del Gordon dei Fratelli Spada che presenta l'avventura ambientata su Ganimede, satellite di Giove.

Nella cronologia delle strisce giornaliera, la collana Gordon prosegue con *Nel diabolico regno di Tartaro* la lunga avventura sui pianeti alieni dell'eroe spaziale.



















Capo 1931, King Features Syndicate, Inc. - All rights reserved.

Dan Barry 12/1

Capo 1931, King Features Syndicate, Inc. - All rights reserved.

Dan Barry 12/1

Capo 1931, King Features Syndicate, Inc. - All rights reserved.

Dan Barry 12/1

Capo 1931, King Features Syndicate, Inc. - All rights reserved.

Dan Barry 12/1

Capo 1931, King Features Syndicate, Inc. - All rights reserved.

Dan Barry 12/1

Capo 1931, King Features Syndicate, Inc. - All rights reserved.

Dan Barry 12/1

Capo 1931, King Features Syndicate, Inc. - All rights reserved.

Dan Barry 12/1

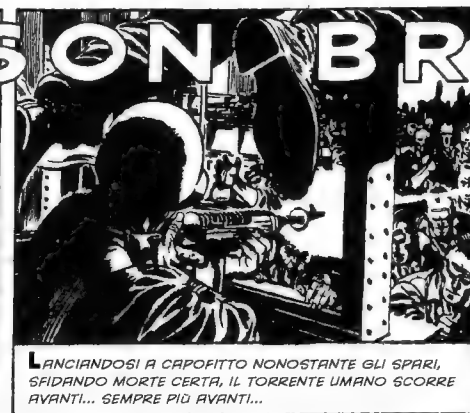
\* L'OSMORAGGIO PERMETTE DI ATTRAVERSARE PARETI SOLIDE DISGREGGANDO LE MOLECULE DELLA MATERIA, COSI' CHE POSSANO ESSERE PENETRATE CON UN SEMPLICE PROCESSO DI OSMOSI.





\* EVASIONE!





\* EVASIONE!















**A**VRESTI DOVUTO COLPIRE PIÙ FORTE, KENTI!

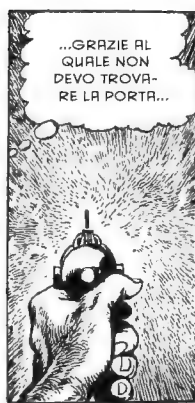




















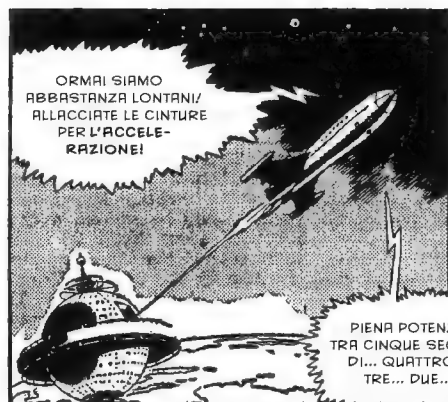
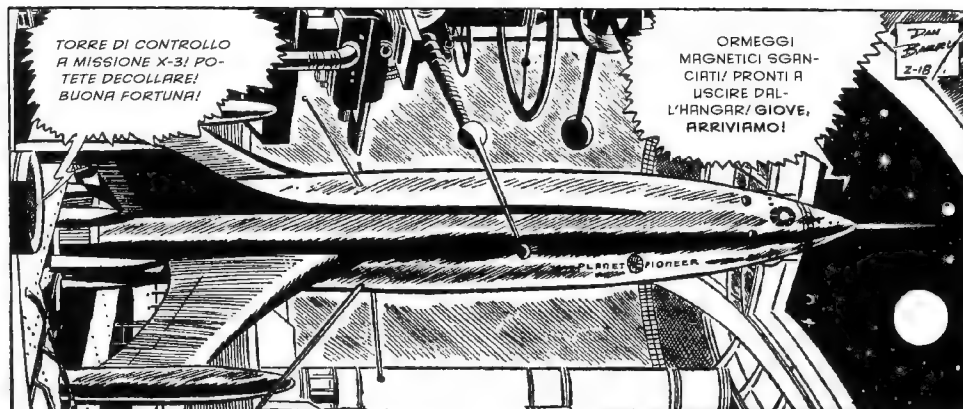
















ECCOLA, FLASH...  
LA FASCIA DEGLI  
ASTEROIDI... PROPRIO  
TRA NOI E GIOVE!

SÌ... MIGLIAIA DI  
BOMBE A BRI-  
GLIA SCIOLTA...  
E DOBBIAMO  
PASSARCI AT-  
TRAVERSO!



CI STIAMO  
MUOVENDO A  
SUPER VELOCITÀ...  
PROPRIO  
COME LORO!  
UNO DI QUEI  
PLANETOIDI  
POTREBBE  
TAGLIARCI  
LA STRA-  
DA ANCORA  
PRIMA CHE  
POSSIAMO AC-  
CORGERCENE/  
DIPENDIAMO DAL  
NOSTRO PILOTA-  
RADAR...



METTETE LE CINTURE!  
CI ASPETTA UN VIAG-  
GIO MOVIMENTATO!



TENETEVI FORTE/  
IL NOSTRO RADAR STA  
RONZANDO! STIAMO PER  
ATTRAVERSARE LA ROT-  
TA DI UN PLANETOIDE!



IMPROVVISAMENTE I MOTORI CONTROLLATI  
DAL RADAR STERZANO A PIENA POTENZA.  
LA NAVICELLA SBANDA BRUSCAMENTE...



...E SUPERA L'ASTEROIDE LETALE!

CHE IL CIELO CI AIUTI!  
SE MAI TORNERÒ VIVO  
A CASA, NON ANDRÒ  
MAI PIÙ A CONEY  
ISLAND\*!

\* QUARTIERE DI NEW YORK CHE OSPITA DIVERSI LUNA PARK FIN DAL 1903 (NDT).

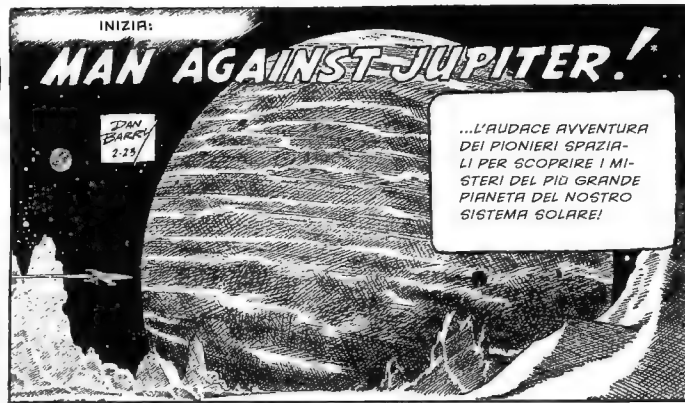


BENE, FLASH,  
ABBIAMO SUPERA-  
TO LA FASCIA DEGLI  
ASTEROIDI!

GIÀ... DOVE FORSE  
SI SONO CONCLU-  
SE LE DUE MISSIONI  
PRECEDENTI!



MA LE POSSIBILITÀ SONO  
REMOTE/ PROBABILMENTE  
SONO ANDATE INCONTRO  
AL LORO DESTINO NEL  
SISTEMA DI GIOVE/ LO  
SCOPRIREMO PRESTO!



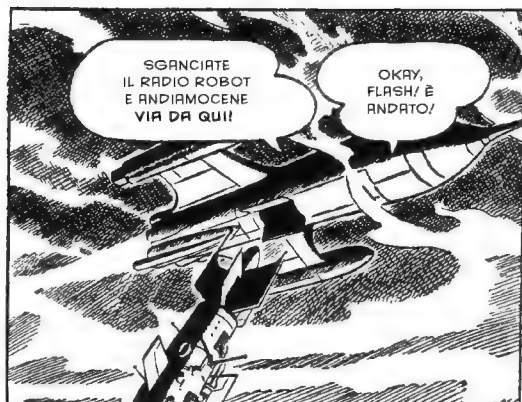
INIZIA:

**MAN AGAINST JUPITER!**

...L'AUDACE AVVENTURA  
DEI PIONIERI SPAZIA-  
LI PER SCOPRIRE I MI-  
STERI DEL PIÙ GRANDE  
PLANETA DEL NOSTRO  
SISTEMA SOLARE!

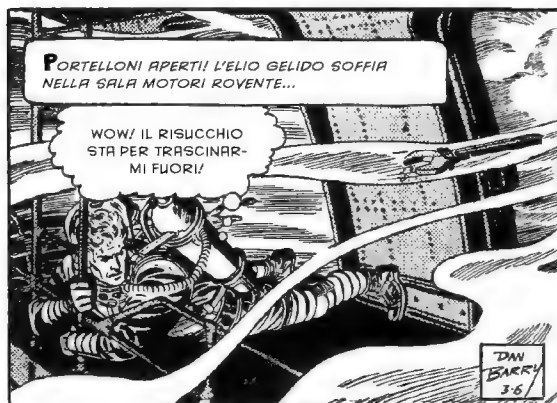
\* L'UOMO CONTRO GIOVE!



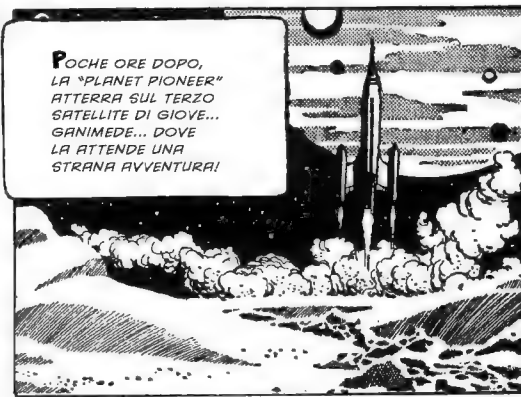








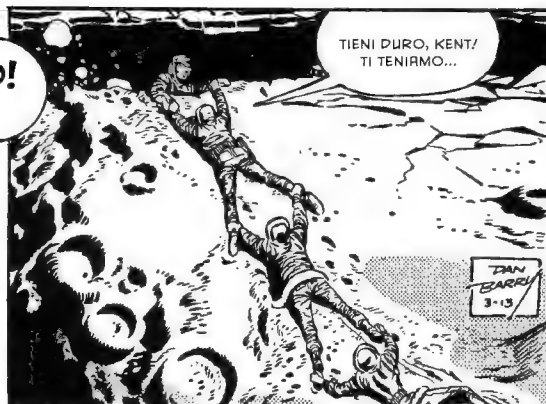
\* UNO DEI PIÙ IMPORTANTI OSSERVATORI ASTRONOMICI SUL PIANETA, VICINO A SAN DIEGO, USA (NDT).





\* PARCO NAZIONALE AMERICANO, ARIDO E ROCCIOSO,  
CHE SI ESTENDE TRA LA CALIFORNIA E IL NEVADA (NDT).



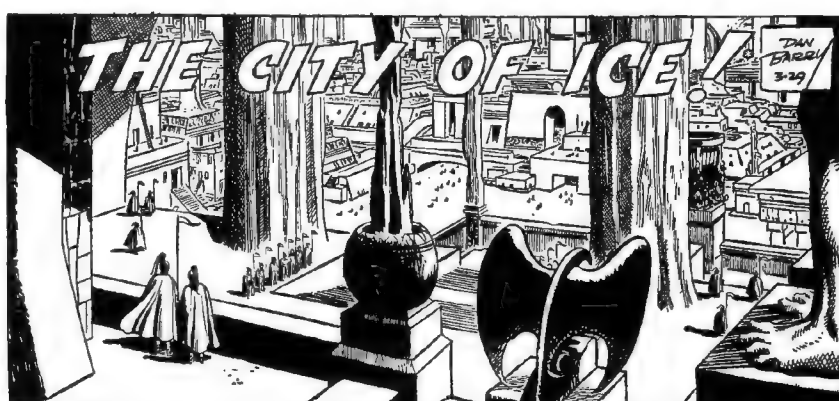










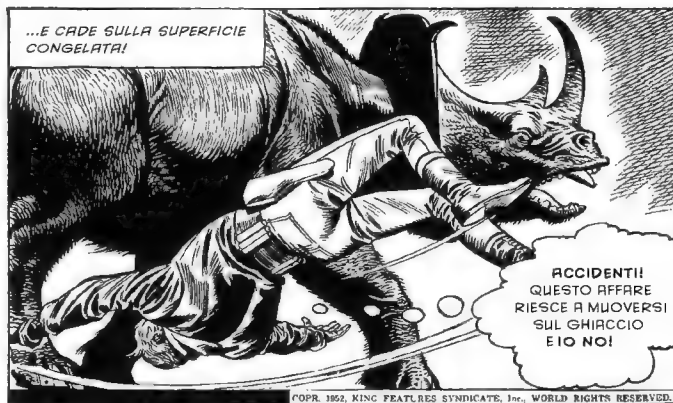


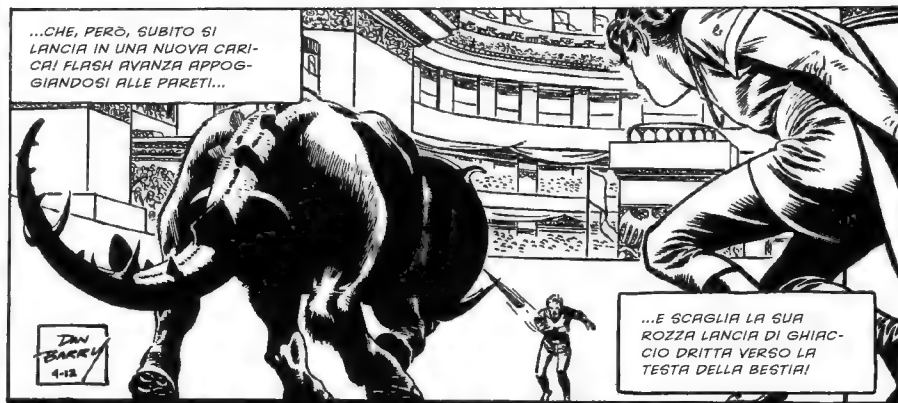
\* LA CITTÀ DI GHIACCIO!





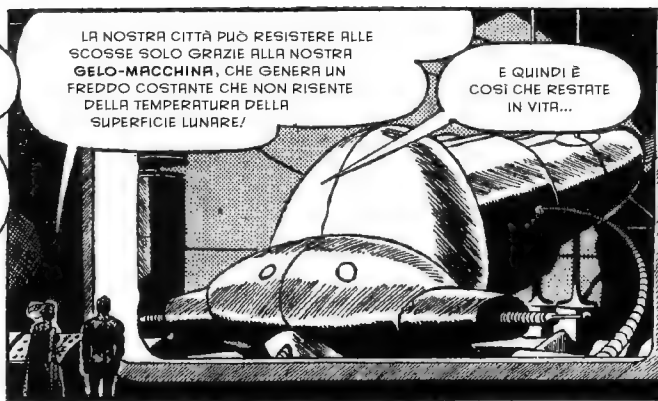


































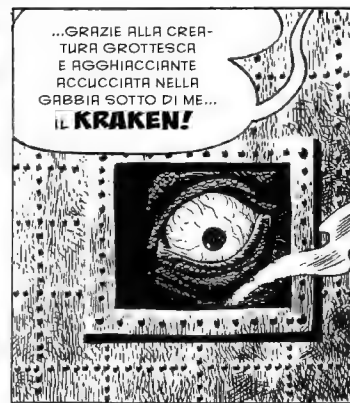




















...VERSO UN CUPO PLANETOIDE  
PERSO NELL'IMMENSITÀ DEL  
COSMO...



...IL PIANETA TANIUM,  
DOVE TUTTO È IMMOBILE...  
IMMOBILE COME LA MORTE!



MA C'È UN SUONO... QUELLO DEL VENTO TRA LA  
VEGETAZIONE... POI UN FRUSCIO... QUALCOSA CHE  
SI STA FACENDO STRADA!



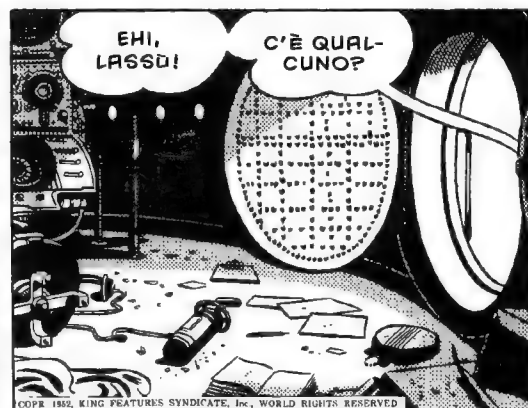








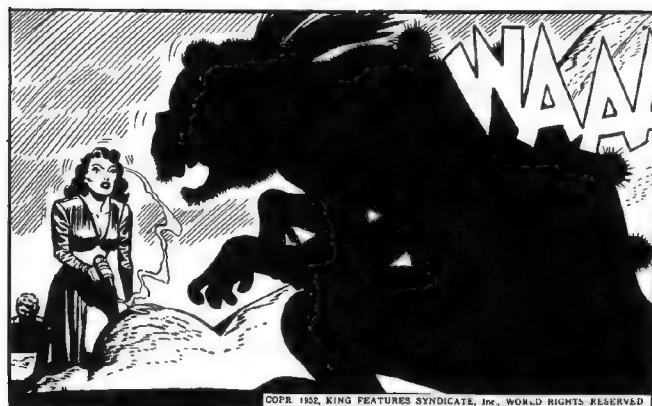
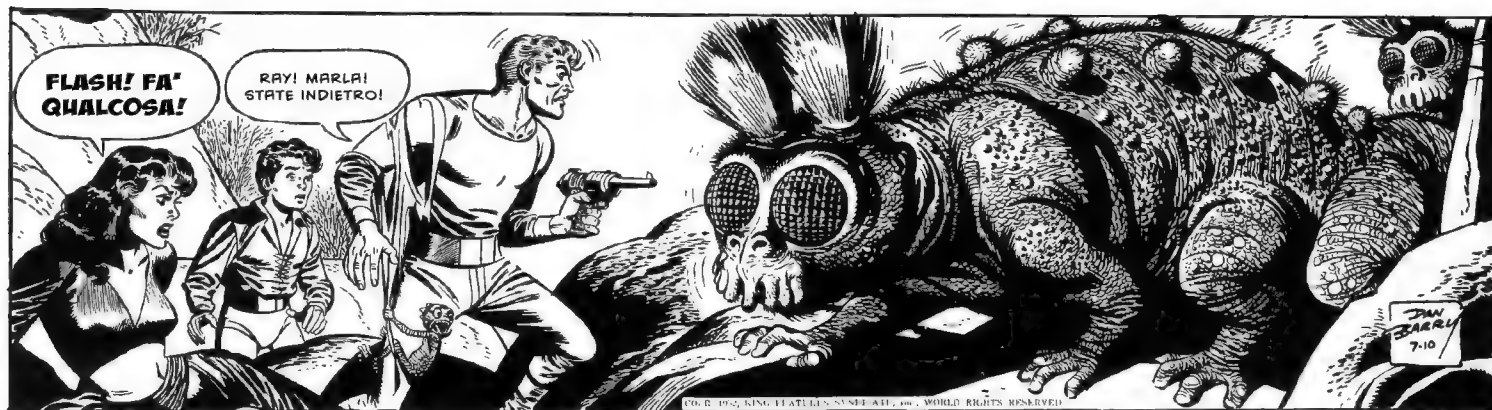


























































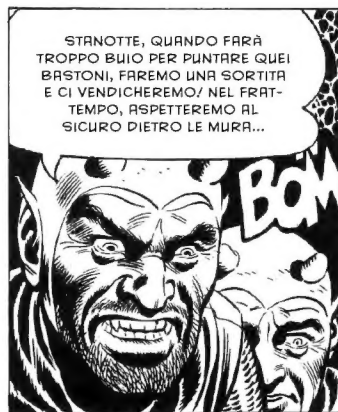






\* AVANTI!





**CONTINUA SUL PROSSIMO NUMERO!**



# NEL PROSSIMO NUMERO



LA SECONDA USCITA,  
LA FORESTA DEL TERRORE,  
DAL 21 FEBBRAIO  
IN EDICOLA

**SOLO € 5,99**

Sconfitto infine il pavido Lucifen nel finale di *Nel diabolico regno del Tartaro*, Flash parte alla ricerca di Dale avventurandosi sino a *La foresta del terrore*, dove scopre qualcosa di inimmaginabile e utopico. Troppo, per potervi restare a lungo... Più tardi deve vedersela con *La scatola del tempo*, in cui incontra l'alchimista Murlin, in cui non è difficile intravedere il Mago Merlino delle leggende arturiane.

## ELENCO USCITE

### FLASH GORDON

1. La città di ghiaccio
2. La foresta del terrore
3. Il continente perduto

4. Il terrore viene dal cielo
5. Space Circus
6. Kag il conquistatore

7. I banditi del fiume
8. Drama su Plutone

(continua)





# FLASH GORDON™

FLASH E LA SUA FIDANZATA DALE  
SI PREPARANO A DECOLLARE A BORDO  
DELL'ASTRONAVE "PLANET PIONEER"  
CON DESTINAZIONE IL PIANETA GIOVE...  
COMINCIA QUI IL VIAGGIO DI FLASH GORDON  
FIRMATO DA DAN BARRY!



COLLEZIONI MEMORABILI

FLASH GORDON

N. 1 - La città di ghiaccio

Pubblicazione settimanale non vendibile  
separatamente da La Gazzetta dello Sport  
€ 5,99 oltre il prezzo del quotidiano



# THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS

1307 E. 57th St. Chicago, IL 60640-1307

Phone: (773) 707-7000 Fax: (773) 707-7001

Internet: <http://www.uchicago.edu>

© 2005 The University of Chicago Press

Printed in the United States of America